Andreea-Roxana Morar

Virtualitate şi ludic în proza rusă contemporană

(Viktor Pelevin, Olga Slavnikova și Dmitri Gluhovski)



Presa Universitară Clujeană

Andreea-Roxana Morar

Virtualitate și ludic în proza rusă contemporană

(Viktor Pelevin, Olga Slavnikova și Dmitri Gluhovski)

PRESA UNIVERSITARĂ CLUJEANĂ
2024

Referenți științifici:

Prof. dr. hab. Antoaneta Olteanu
Conf. dr. Diana Tetean-Vințeler

ISBN 978-606-37-2173-1

© 2024 Autoarea volumului. Toate drepturile rezervate. Reproducerea integrală sau parțială a textului, prin orice mijloace, fără acordul autoarei, este interzisă și se pedepsește conform legii.

Tehnoredactare computerizată: Cristian-Marius Nuna

Universitatea Babeș-Bolyai
Presa Universitară Clujeană
Director: Codruța Săcelean
Str. B.P. Hasdeu nr. 51
400371 Cluj-Napoca, România
Tel. (+40)-744-687.884
E-mail: editura@editura.ubbcluj.ro
http://www.editura.ubbcluj.ro/

Cuprins

Argument

Prezenta lucrare reprezintă rezultatul unei îndelungate preocupări în ceea ce privește literatura, în special cea rusă. Interesul pentru literatură întâlnește orientarea către tehnică și inovație, de unde se naște lucrarea de față care este un mijloc de explorare a lumii exterioare și a posibilităților viitorului, dar și o meditație asupra condiției omului într-o realitate instabilă.

Creierul reprezintă unul dintre cele mai mari mistere care suscită curiozitatea oamenilor de știință. Cercetările și testele asupra creierului sunt nenumărate, rămânând încă multe lucruri de descoperit legat de modul în care acesta funcționează. Dezvoltările tehnologice din ultimul secol au permis o explorare mai amănunțită atât în ceea ce privește alcătuirea creierului, cât și a modului în care acesta funcționează. O descoperire relevantă studiului nostru despre realitatea virtuală este plasticitatea creierului. Plasticitatea creierului sau neuroplasticitatea reprezintă abilitatea acestuia de a se adapta în timp și în funcție de stimulii de mediu. Unul dintre studiile des folosite pentru a explora această însușire de plasticitate a creierului este acela pe durerea fantomă a membrelor amputate. Studii extinse[1] au arătat că la pacienții cu un braț amputat, zona din apropierea locului amputării sau chiar celălalt braț rămas preiau activitatea neuronală din creier ce îi corespundea membrului care lipsește. Această reorganizare neuronală duce la senzația că brațul este încă acolo, în pofida lipsei stimulilor vizuali. Creierul este, așadar, înșelat prin acest transfer de senzații. Pentru a trata durerile provocate de membrele amputate a început să se folosească, în ultimii ani, realitatea virtuală. Cu o pereche de ochelari și o proteză se încearcă o readucere la normal a hărții corticale responsabile cu activitatea neuronală a membrului amputat[2]. Realitatea virtuală funcționează în tratarea acestor dureri, deoarece și ea reușește să „păcălească” creierul. Datorită acestei abilități, realitatea virtuală a început să fie folosită pentru tratrea anumitor

---

[1] vezi și Sabine Sator-Katzenschlager, *Pain and Plasticity*, consultat la următoarea adresă: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0716864014700914 (11.07.2021) și Vilayanur S. Ramachandran, *Phantom Limbs and Neural Plasticity*, consultat la următoarea adresă: https://jamanetwork.com/journals/jamaneurology/fullarticle/776122 (11.07.2021).

[2] v. Elisabetta Ambron et. al., *Immersive Low-Cost Virtual Reality Treatment for Phantom Limb Pain: Evidence from Two Cases*, consultat la următoarea adresă: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5825921/ (11.07.2021).

fobii, pentru a alina durerea unor pacienți cu arsuri (prin proiectarea unui mediu cu zăpadă[3]) și alte probleme de mobilitate. Un experiment pe care îl considerăm relevant pentru înțelegerea modului în care realitatea virtuală acționează asupra creierului nostru este cel realizat de Anton, Mitruț *et. al.* Aceștia au folosit jocul video *Richie's Plank Experience* pentru a determina dacă expunerea la anumiți stimuli în mediul virtual poate ajuta persoanele care suferă de acrofobie, iar rezultatele au fost pozitive.[4] (Richi's plank este un joc de imersiune atât de realist încât producătorii îi avertizează pe utilizatori că le poate afecta capacitatea de reacție și de decizie). Oamenii de știință privesc cu speranță către realitatea virtuală, însă scepticii văd în ea o amenințare la adresa umanității. Realitatea virtuală sperie tocmai prin faptul că induce în eroare creierul căruia îi vine din ce în ce mai greu să distingă între mediul real și cel generat de computer.

Privit din această perspectivă, ne apropiem de operele literare care tratează subiectul cu un ochi mai vigilent și fără a avea prejudecăți negative. Fie și pentru că imaginația nu cunoaște limite și nu este supusă unor condiționări materiale, am putea spune că literatura a fost, de multe ori, cu un pas înainte științei. Tema de studiu aleasă este de mare actualitate fiind relevantă atât pentru filologi, cât și pentru cei interesați de domeniul jocurilor video. Ne dorim ca prin aceasta să arătăm că fenomenul jocurilor video care a luat avânt în ultimele decenii este doar o actualizare a unor aspecte atât de îndepărtate în timp, încât este greu a le data cu precizie. Jocul a evoluat odată cu ființa umană, iar o lume în care acesta ar dispărea sau ar fi interzis este greu de imaginat și, probabil, s-ar transforma într-o distopie indezirabilă.

Obiectivul principal al acestei lucrări este de a aduce în atenția cititorului tema realității virtuale și modul în care aceasta ne influențează existența. Unul dintre obiectivele secundare pe care ni le-am propus este de a arăta că realitatea virtuală nu este o calamitate pe care trebuie să o evităm ci mai degrabă un aspect pe care individul trebuie să-l îmbrățișeze și să-l folosească în favoarea sa. Tot un obiectiv secundar îl constituie și intenția de a deschide calea spre o abordare transdisciplinară mai persistentă în domeniul filologic. Ne vom raporta în cercetarea noastră la realitatea virtuală reflectată într-o o serie de opere literare rusești, dar și în jocurile video, dat fiind faptul că acestea din urmă sunt deja o parte integrantă a vieții cotidiene.

---

[3] v. software-ul VR SnowWorld.

[4] Costa Anton, Oana Mitruț et. al., *A serious VR game for acrophobia therapy in an urban environment*, consultat la următoarea adresă: https://pure.rug.nl/ws/portalfiles/portal/158658246/generated_2081953.pdf (07.04.2024)

Interesul ființei umane pentru lumea perceptibilă, precum și credința într-o lume dincolo de simțuri (lumea ideilor platoniciană, raiul etc.) a dus la dezvoltarea unor teorii complexe care să explice relația dintre aici și acolo. Fiecare epocă a încercat prin mijloace proprii pe care le avea la îndemână să lămurească raportarea individului la realitatea imediată și la o lume la care se poate accede fie datorită unei cunoașteri aparte, fie ca urmare a unei existențe conformă diferitelor precepte religioase. În acest sens literatura a avut un rol major, acest subiect regăsindu-se în literatura universală din Antichitate și până în prezent. Dezvoltarea tehnologică fără precedent a secolului al XX-lea a deschis drumul realității virtuale, un concept care coboară din sfera intangibilului și este la îndemâna oricui. Realitatea, așa cum o știam, este pusă sub semnul îndoielii, iar internetul, realitatea virtuală și realitatea augmentată capătă, de multe ori, întâietate.

Un temei în alegerea acestei teme a fost evoluția tehnologică accelerată care are o acțiune puternică asupra tuturor sectoarelor vieții. Schimbările tehnologice aduc și schimbări sociale și istorice, iar literatura este unul dintre domeniile care au reflectat și chiar prevestit aceste transformări. În pofida faptului că mare parte a scrierilor dedicate acestui aspect au, mai degrabă, un mesaj sumbru și prevestesc decăderea speciei umane în favoarea unei lumi guvernate de inteligența artificială, ele sunt apreciate atât de critică, cât și de publicul larg.

O altă rațiune care a stat în spatele acestei cercetări a fost aceea că literatura rusă contemporană oferă o perspectivă largă asupra impactului virtualului asupra realului. De la lumea distopică a lui Evgheni Zamiatin la metaversul *Metro*, scriitorii ruși s-au preocupat de relațiile interumane într-o lume aflată sub auspiciile tehnologiei, dar și de interacțiunea om–mașină sau, mai bine spus, internet și lumi virtuale.

Având în vedere contextul istoric și literar rusesc al ultimelor trei decade, ne-am îndreptat atenția asupra lui Viktor Pelevin, Olga Slavnikova și Dmitri Gluhovski. Pe cei trei autori îi unește predilecția pentru contopirea literaturii cu tehnologia și crearea unor opere care se deschid unei hermeneutici multilaterale. O voce comună celor trei este aceea care nu se adresează doar oamenilor de litere, ci unui public eterogen. Viktor Pelevin creează un conținut original apelând la două dimensiunui aflate la poli opuși: mitologia și tehnologia. Olga Slavnikova este preocupată de dimensiunea istorică și socială în contextul virtualizării tot mai mari a vieții, iar Dmitri Gluhovski inovează și provoacă printr-o regândire a semanticii, jucându-se cu forma și conținutul metaversului *Metro*.

Ne-am oprit asupra nuvelei *Prinț Gosplana* și a romanului *Șlem ujasa*, două opere publicate de Viktor Pelevin la paisprezece ani distanță, dar care sunt

unite de același fir roșu al atitudinii individului în fața internetului care devine tot mai acaparant. În continuarea celor două vine și romanul *iPhuck 10* în care este dezvoltată personificarea tehnologică. În *Prinț Gosplana* Pelevin așază o temelie prin ruperea chingilor tradiționale a scrierii unui text și inserarea unor elemente de construcție preluate din jocurile video. *Șlem ujasa* este deja mult mai metaforic, acțiunea derulându-se exclusiv sub forma unei conversații într-un *chatroom*.

De asemenea, ne-am îndreptat atenția către *Dușmanul poporului,* în care Olga Slavnikova readuce în actualitate teroarea totalitarismului, a unui regim potențat de internet și de jocurile computerizate.

Am analizat metaversul *Metro* ca un catalizator al atitudinii generale în raport cu realitatea virtuală manifestată atât sub forma unei *cyberliteraturi*, cât și sub forma jocurilor video.

Lucrarea este divizată în trei părți principale și o secțiune dedicată concluziilor generale. În primul capitol am trasat coordonatele principale ale rolului textului și autorului, lucru necesar pentru a putea exemplifica schimbările de paradigmă prilejuite de apariția internetului și de avântul pe care îl ia spațiul virtual în domeniul literaturii. Tot aici am aruncat o privire asupra postmodernismului care pregătește scena conceptuală contemporană, precum și asupra istoriei conceptului de realitate virtuală.

Al doilea capitol este destinat tot unor concepte teoretice, însă ne mutăm de pe tărâmul literar pe cel al jocurilor video. Vom porni de la cercetările criticului Marie-Laure Ryan în domeniul realității virtuale, iar ideile lui Johan Huizinga, Roger Caillois și ale unor ludologi ca Jesper Juul și Gonzalo Frasca ne vor oferi cadrul pentru analiza operelor literare. Vom opera cu termeni precum *narativitate* și *imersiune* pentru a descrie și explica jocurile video la care fac referire operele studiate, care se găsesc în acestea sau care sunt inspirate din ele.

Ultimul capitol cuprinde analiza practică și aplicarea conceptelor operaționale. Subcapitolul destinat scrierilor peleviniene se remifică pe mai multe paliere: vom analiza rolul imersiunii în *Prinț Gosplana* și *Șlem ujasa*, dar vom aborda și problema mitului, fără de care incursiunea noastră ar fi incompletă în *Șlem ujasa*. Romanul *iPhuck 10* vine să completeze tabloul fațetelor virtualului printr-o abordare care pune în prim plan textul într-un fel de distopie mai puțin severă.

Un alt subcapitol îi este destinat romanului *Dușmanul poporului*, unde Slavnikova nu se limitează doar la realitatea virtuală a jocului video, ci virtualizează însăși realitatea sensibilă. Spre deosebire de *Prinț Gosplana,* unde imersiunea este discontinuă, în *Dușmanul poporului* imersiunea este graduală, ajungându-se până la o anihilare a granițelor între lumi.

În subcapitolul dedicat metaversului *Metro* atenția noastră s-a îndreptat asupra unui aspect mai concret al virtualizării existenței. Gluhovski nu anticipează o eventuală trăire într-o realitate virtuală amenințătoare, ci demonstrează că aceasta este deja aici. Romanele se scriu și se publică într-un mediu virtual, autorii sunt ei înșiși virtuali, iar jocul video nu mai este un mijloc prin care se controlează populația (ca în *Dușmanul poporului*), ci este un punct focal al întâlnirii literaturii cu domeniul jocurilor computerizate. Jocurile video din seria *Metro,* alături de literatura fandom, sunt garantele unei experiențe virtuale depline, dar fără pericolul de confundare a realului cu virtualul.

Istoricul cercetării și repere metodologice

Termenul de „realitate virtuală" este relativ nou, datând din secolul al XX-lea, și se referă, în principal, la o lume generată de un computer. Cu toate acestea, conceptul de virtual este mult mai vechi, mergând până în Antichitate sau chiar mai devreme.

László Ropolyi susține că tehnologia produce lucruri și reprezentări deopotrivă, asemuind-o cu masca romană a zeului Ianus. Sub acest aspect pornește într-o încercare de periodizare a termenului de „virtual" și ajunge până la filosofii greci Platon și Aristotel. De la virtualitatea văzută ca o potențialitate determinată de voință la cea creată de un algoritm, Ropolyi trece prin virtualitatea perioadei moderne determinate de literatură și religie, întâlnindu-se în idei cu Maria Beatrice Bittarello. Aceasta identifică rădăcinile virtualului în legende și povestiri sacre, în mituri și în scrieri medievale ca *Divina Comedie*, ori în opere precum *Călătoriile lui Gulliver.* Bittarelli se oprește si asupra cinematografiei care produce și reproduce lumi imaginare, virtuale, ajungând până în prezentul în care virtualul înseamnă cyberspațiu, dar și o imersiune (facilitată de un echipament special) într-o lume ce se poate experimenta vizual, nu doar în imaginație.

Jaron Lanier este cel care introduce termenul „realitate virtuală" în 1990[5] la aproape treizeci de ani de la crearea de către Morton Heilig a mașinăriei numită *Sensorama*[6], strămoșul a ceea ce numim azi realitate virtuală. Câțiva ani mai târziu acest tip de simulare începe să fie folosit în domenii precum aviația

[5] Hilary McLellan, *Virtual Realities*, consultată la următoarea adresă: https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.108.3221&rep=rep1&type=pdf (09.08.2021) p. 461.

[6] Sensorama este o mașinărie care permitea o imersiune multisenzorială într-un mediu creat artificial.

și medicina, ca mai apoi să intre pe domeniul jocurilor video grație companiei Atari Games.

Marie-Laure Ryan menționează faptul că realitatea virtuală începuse să fie asociată cu opera baudrillardiană *Simulacre și simulare* încă de la începutul anilor 1990, în paralel cu cel de simulare.[7]

În 1993 Jacobson definește realitatea virtuală prin prisma sentimentului de prezență pe care individul îl are când ia contact cu un astfel de mediu[8], iar ideea de imersiune o vom găsi și la alți cercetători: McLellan, Ryan, Pearce (2009), Murray (1997).

Realitatea virtuală pare pentru unii un termen prea general, din acest motiv, apărând alți termeni care au încercat să exprime anumite particularități ale acesteia: *mixed reality* (Hughes și Stapleton 2005), *augmented reality*, *real environment*, *augmented virtuality*, *real environment* (Steed).

Jocurile video și realitatea virtuală au o istorie comună îndelungată. Însă înainte de a vorbi despre jocurile pe suport electronic, Huizinga și Caillois s-au ocupat de definirea și stabilirea rolului jocului de-a lungul istoriei și în societate.

Gonzalo Frasca popularizează termenul de „ludologie" cu referire la studierea jocurilor, iar Jesper Juul continuă cercetările în domeniu, extinzând ideea de cerc magic enunțată de Huizinga la jocurile computerizate. Mia Consalvo, pe de altă parte se desparte de credința celor doi, negând existența cercului magic determinat de joc.

Espen Arseth, García Landa și Fathu Rahman studiază fenomenul literar în contextul spațiului virtual al internetului. Termeni ca cyberliteratură (Espen Arseth, Fathu Rahman) și linkteratură (García Landa) sunt tot mai prezenți în cercurile cercetătorilor în domeniu.

Literatura postmodernă rusă este complexă, Skoropanova (2007) fiind o autoritate în acest domeniu. Viktor Pelevin este una dintre figurile literare care se disting cu ușurință, operele sale fiind studiate de critici precum Mozur (2002), Vernițki (2008), Kataev (2011), Pauly (2013), Kovalenko (2014), Traweek (2014), Butușină (2015), Marin (2015), Besceastnov (2016).

Literatura de specialitate destinată Olgăi Slavnikova deși mai restrânsă, este concentrată în jurul unor aspecte fundamentale ce caractearizează opera autoarei: dihotomia fantastic-real (Frolova 2006), literatura pentru mase (Nekrasova

[7] Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The John Hopkins University Press, Baltimore și Londra, 2001, p. 30.
[8] McLellan, *op.cit.,* p. 461.

2012), realul impregnat cu magicul (Markarian 2015) sau care se ocupă de contextualizarea operei sale în literatura rusă contemporană (Șestak 2016).

Despre seria *Metro* informațiile se găsesc mai mult pe situri web și sunt, în mare parte, destinate jocurilor. Despre romanele *Metro* s-a scris puțin, printre care amintim: A.V. Grigorovskaia (2011) cu un articol în care identifică elemente comune cu basmele în cărțile *Metro*, J.M. Paulus (2013) care trece în revistă parcursul profesional al autorului, Karolina Wierel (2016) preocupată de tema apocalipsei și Ewa Kozak (2017) care studiază fenomenul Gluhovski ca brand.

Ca metodologie de cercetare, am studiat operele literare alese (*Prinț Gosplana*, *Șlem ujasa*, *iPhuck 10*, *Dușmanul poporului* și *Metro 2033*), precum și literatura de specialitate în domeniul teoriei literare, al realității virtuale și al jocurilor. De asemenea, am experimentat direct jocul *Prințul din Persia* și jocurile *Metro 2033* și *Metro: Last Light* pentru a avea o perspectivă holistică asupra subiectului.

Din aria conceptelor literare îl amintim pe Ferdinand de Saussure ale cărui studii lingvistice au influențat structuralismul și la teoriile căruia am apelat când am vorbit despre *iPhuck 10*. O figură importantă a teoriei literare spre care ne-am îndreptat atenția este Roland Barthes, conceptul său de *la mort de l'auteur* și lucrarea *Mitologii* ajutându-ne în analizarea operelor peleviniene, dar și a cărților *Metro*.

Jacques Derrida și Michel Foucault sunt doi autori la care ne-am raportat pentru a pune în relație literatura și realitatea virtuală. Propunerea derrideană a lipsei centrului este aplicabilă în domeniul literar și în spațiul virtual, lucru ilustrat îndeosebi de *Șlem ujasa*, *iPhuck 10* și seria *Metro*. Heterotopiile lui Foucault ni s-au părut relevante din punctul de vedere al spațiului în spațiu care ia naștere și în cazul jocurilor și al internetului.

Alte lucrări relevante la care am apelat au fost *Teoria literară. O introducere*, în care Terry Eagleton parcurge istoria teoriei literare, *Ficțiunea Postmodernistă* scrisă de Brian McHale și *Discursul filosofic postmodern. Cazul Baudrillard* a Cameliei Grădinaru. Nu în ultimul rând, trebuie menționat Jean Baudrillard fără a cărui lucrare, *Simulacre și simulare*, nu putem vorbi de realitate virtuală.

Pentru conceptualizare și stabilirea unui cadru general de analiză, am utilizat lucrarea Mariei Hoșciuc (*Postmodernismul în literaturile rusă și ucraineană*) și lucrareaAntoanetei Olteanu (*Alei bifurcate. Poetica postmodernismului rus*).

Pentru a putea discuta despre jocuri am apelat la Johan Huizinga, o autoritate în conceptualizarea acestora și la Roger Caillois care continuă munca începută de Huizinga și încearcă o ordonare mai metodică a jocurilor.

Îndreptându-ne către spațiul virtual și al jocurilor video, am folosit lucrările lui Espen Arseth pentru a clarifica termenul de cyberspațiu și Manuel Castells pentru a ilustra dinamica societății în mediul virtual.

Ludologi precum Mia Consalvo, Gonzalo Frasca și Jesper Juul ne-au ajutat să explorăm dimensiuni mai puțin cunoscute ale acestui domeniu. Consalvo aruncă o nouă lumină asupra trișatului în jocuri, în timp ce Frasca abordează problema narativității în jocurile video.

Două lucrări fundamentale în domeniul cercetării jocurilor computerizate și al spațiului virtual sunt *Communities of Play* (Celia Pearce) și *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Marie-Laure Ryan). Pentru clarificarea și contextualizarea unor termeni și a unor concepte precum *controllers*, *cheat codes*, interfață am folosit antologia lui Mark J.P. Wolf și Bernard Perron, *The Routledge Companion to Video Games Studies*.

În principal am abordat realitatea virtuală și jocurile video împreună, însă pentru definirea lumilor virtuale am folosit definițiile date de Maria Beatrice Bittarello, László Ropolyi și Hilary McLellan.

The Oxford Handbook of Virtuality (Mark Grimshaw) este un alt volum din care am extras informații relevante și pe care le-am folosit în a explica concepte legate de lumea virtuală cum ar fi cel de avatar.

Dicționarul de simboluri al lui Ivan Evseev și cel coordonat de Chevalier și Gheerbant au constituit o bogată resursă informațională, iar lucrarea *Mituri, vise și mistere* a lui Mircea Eliade a fost o sursă de inspirație pentru secțiunea dedicată mitului în *Șlem ujasa*.

Îndreptându-ne către critica textelor literare pe care le-am avut ca suport în cercetare, am întâmpinat o serie de dificultăți. Un prim motiv în lipsa unor materiale suficiente ar fi lipsa de interes pentru tema abordată (*Prinț Gosplana* și *Șlem ujasa*), iar un alt motiv ar fi relativ recenta apariție a textelor (*Dușmanul poporului*, *Metro* și *iPhuck 10*).

Dacă opera peleviniană a fost studiată și în afara granițelor rusești, inclusiv de cercetători români, nu același lucru s-a întâmplat cu *Dușmanul poporului* sau cu romanele *Metro*.

O lucrare primordială în studierea lui Viktor Pelevin este cea a Florentinei Marin, *Iluzie și manipulare în proza lui Viktor Pelevin*. Din spațiul rus menționăm contribuția lui Aleksei Vernițki, iar din cel german pe Tzvetomila Pauly, autori care studiază *Șlem ujasa*.

Literatura de specialitate pe care am avut-o la dispoziție în cazul Olgăi Slavnikova a fost aproape exclusiv rusă. Menționăm contribuția cercetătoarelor G.A. Frolova și E.A. Poleva care s-au ocupat de *Dușmanul poporului*.

În ceea ce privește romanele din seria *Metro* și jocurile video, sursele au fost și mai limitate. Am apelat, mai ales, la un articol al cercetătoarei poloneze Ewa Kozak și la situl creat de comunitatea fandom a metaversului Metro: https://metrovideogame.fandom.com/wiki/Metro_Wiki, precum și la o serie de interviuri pe care Dmitri Gluhovski le-a acordat.

1. Concepte literare

Introducere

Acest capitol introductiv se vrea a fi o incursiune pe tărâmul teoriilor literare în general și al teoriilor despre spațiu (fizic și virtual) în mod particular. În prima parte ne propunem să privim în ansamblu principalele concepte și curente care au stat la baza studierii și interpretării literaturii, iar a doua parte o vom rezerva unui aspect reprezentativ al contemporaneității și care se găsește în mai multe domenii de activitate, de unde a și trecut în literatură. Este vorba de conceptul de *spațiu virtual*, o temă tot mai recurentă în literatura secolului al XXI-lea. Principala perioadă a cercetării va cuprinde secolul al XX-lea și secolul al XXI-lea, îndreptându-ne atenția asupra modului în care textul, autorul și cititorul au fost percepuți în diferite epoci. În cea de-a doua parte a lucrării vom aduce în discuție conceptele operaționale pe care le vom folosi în elaborarea tezei doctorale.

Ce este literatura? Ce este textul literar? Cum deosebim un text literar de un text neliterar? Ce este un autor? Cum citim o operă literară? Acestea sunt doar câteva dintre întrebările la care s-a oprit teoria literară și care în varii epoci și-au găsit diferite răspunsuri.

Istoria teoriei literare s-a construit catenar, fiecare generație de teoreticieni adaptând sau reformulând și chiar negând complet ideile predecesorilor. Dacă, până în secolul al XX-lea, abordarea unui text literar a urmat o linie unidirecțională, o singură perspectivă fiind acceptată timp de sute de ani, secolul al XX-lea este străbătut de o multitudine de curente care au privit opera literară din diverse perspective. Astfel, teoriile literaturii clasice au fost înlocuite de cele ale literaturii medievale, conceptele literaturii renascentiste au pus capăt abordării medievale care, la rândul ei a fost dezrădăcinată de preceptele romantismului. Spre sfârșitul secolului al XIX-lea încep să apară o serie de teorii care dau naștere unei întregi palete de interpretări ce străbate secolul al XX-lea, interpretări ce își găsesc ecou și în secolul al XXI-lea.

Fiecare perioadă istorică își are propria literatură, iar contemporaneitatea este străbătută de o supertehnologizare ce este imposibil de ignorat. Progresul tehnic și tehnologic a influențat dintotdeauna atât forma, cât și conținutul textului

literar. Un exemplu expresiv este apariția modernismului și răsturnarea formelor literare clasice. Postmodernismul, care îi urmează istoric modernismului, a accentuat deschiderea artistului către nou, către schimbare și disponibilitatea acestuia de a integra bizarul, noul, „celălaltul”.

1.1. O perspectivă generală

Fiecare dintre aceste teorii literare își îndreaptă lentila analizei către un aspect al textului, al creării și al interpretării acestuia: fie că analiza a subliniat rolul autorului, al textului, al cititorului sau al contextului social în care a fost creată opera, toate teoriile au încercat să răspundă la niște întrebări aparent simple: cine? ce? când? cum? unde?

Pe fundalul preceptelor romantismului secolului al XIX-lea se nasc teoriile marxiste, dar și studiile psihanalitice definite și dezvoltate în secolul următor. Începutul anilor 1900 este străbătut de ideile formalismului, Școala formală rusă deosebindu-se prin înaintarea ideii că în interpretarea literară ceea ce contează este textul în sine. A doua jumătate a secolului al XX-lea aduce pe scena teoriei literare ideile structuralismului și poststructuralismului, ale New Criticism-ului și ale noului istorism, precum și ale altor teorii care au prins avânt în anii 1990: studiile culturale, studiile postcolonialiste, cele de gen, noul estetism, studiile feministe, queer theory etc.

Teoriile filosofului socialist Karl Marx au stat la baza dezvoltării unei tendințe în critica literară și anume critica marxistă. Organizată într-un sistem de-abia după Revoluția rusă din Octombrie 1917, critica marxistă ia o poziție critică față de formalismul răspândit în Europa la acea vreme. Direcțiile pe care le urmează critici marxiști urmăresc modul în care condițiile sociale și luptele de clasă sunt oglindite în literatură. Pentru aceștia primordială este dinamica dintre opera literară și contextul social în care a fost creată. Felul în care realitatea se oglindește într-o creație literară și efectul pe care un text literar îl are, la rândul său, asupra societății (în interiorul căruia este produs) sunt cele două elemente constitutive ale criticii marxiste[9].

În primele decenii ale secolului al XX-lea se evidențiază nume precum celor al Osip Brik, Roman Jakobson, Boris Tomașevski și Viktor Șklovski, critici afiliați Școlii formale ruse. Aceștia „au atras atenția asupra importantei realități

[9] Raman Selden, Peter Widdowson, Peter Brooker, *A Reader's Guide to Contemporary Literary Theory*, Pearson Education Limited (ediția a V-a), 2005, p. 5.

pe care o reprezintă textul literar însuși”[10]. În cazul formaliștilor ruși aspectul biografic și caracterul tematic trec în plan secund, accentul fiind pus pe text și pe mecanismele care îl determină. Atitudinea acestor critici se distanțează de tot ceea ce se spunea și se știa până atunci despre analiza unei opere literare și se concentrează pe textul care este o lume în sine, este ceva independent de creator și de societate. Formalismul este cel care își fundamentează valorile pe criterii lingvistice, fiind interesați într-o primă fază mai mult de formă decât de conținut[11].

O altă tendință similară formalismului rus a fost Noua critică anglo-americană (New Criticism), care, deși împarte câteva linii comune cu școala rusă, preferă poezia în ceea ce privește analiza literară. Atât criticii ruși, cât și cei anglo-americani și-au îndreptat atenția către modalitățile de constituire a unui text, asupra mijloacelor prin care se exprimă un conținut și nu asupra conținutului.

Abordările lingvistice ale lui Ferdinand de Saussure și teoriile lui asupra semnificatului și semnificantului au avut o influență majoră și asupra teoriei și criticii literare. Structuralismul pornește de la studiile lingvistului elvețian bazate pe analiza structurilor existente într-o limbă, pe o radiografiere sincronică a acesteia (spre deosebire de cea diacronică preponderentă în trecut) și pe relația de arbitraritate dintre semnificat și semnificant. Dacă pentru un semnificant nu există o semnificație absolută, unică și dacă semnificația nu e altceva decât o convenție, iar o expresie lingvistică are un anumit conținut determinat prin opoziție, prin diferență față de altul, odată aplicate aceste reguli la o operă literară, ajungem la concluzia că nici aceasta nu are o semnificație imuabilă.

În plin avânt al structuralismului, acesta este contestat de o mișcare ale cărei rădăcini sunt în ideile structuraliștilor, dar ale cărei ramuri ajung să se diversifice și să se îndepărteze de preceptele acestuia. Este vorba de post-structuralism, un concept-cupolă sub care se află interpretări ce marginalizează funcția textului și a autorului, aducând în linia întâi rolul cititorului. Apărut în Franța în anii 1960, ceea ce a fost numit mai apoi poststructuralism a însemnat un pas înainte în identificarea semnificațiilor unei scrieri literare. Jacques Derrida, Roland Barthes și Michel Foucault sunt o parte dintre cei care au schimbat baricadele, trecând de la structuralism la poststructuralism și încălcând limitele interpretative propuse de începuturile saussuriene.

[10] Terry Eagleton, *Teoria literară. O introducere,* traducere din limba engleză de Delia Ungureanu, Ed. Polirom, Iași, 2008, p. 17.
[11] Andrew Bennet, Nicholas Royle, *An Introduction to Literature, Criticism and Theory*, Pearson Educational Limited, 2004.

Sfârșitul secolului al XX-lea este marcat de principii teoretice care sunt mai mult complemenatre unul altuia decât opuse. Printre acestea amintim deconstructivismul, studiile culturale, postcolonialismul, noul estetism, studiile de gen, teoriile feministe și *queer theory*.

1.2. Rolul textului

Ce este un text? Cine este autorul unui text? Cum se scrie, cum se citește un text? Când putem vorbi despre un text literar?

Pentru a putea vorbi despre critică sau teorie literară trebuie mai întâi să definim obiectul de studiu al acestora: literatura. În *Teoria literară. O introducere*, Terry Eagleton trece în revistă câteva definiții date literaturii de-a lungul timpului, insistând asupra ideii potrivit căreia literatura este alcătuită din texte ficționale, că literatura e pură invenție și că se ocupă doar de lucruri care nu există în realitate[12]. Dar autorul combate imediat această definiție incompletă, aducând în discuție eseurile filosofice (ale lui Francisc Bacon, René Descartes, Blaise Pascal), predicile lui John Donne care, deși nu tratează subiecte „ficționale", sunt literatură[13]. A vorbi despre literatură în termeni de real și ficțional, de autenticitate și invenție înseamnă o depărtare față de adevărata esență a acesteia. Astfel, Eagleton aduce în discuție funcția definitorie a limbajului în stabilirea „literarității" unui text: „Literatura modifică și intensifică limbajul comun, deviind în mod sistematic de la vorbirea cotidiană"[14].

Problema corespondenței dintre text și realitate a început să fie pusă încă din Antichitate. Platon afirmă că arta este prin definiție îndepărtată de realitate și condamnă mimetismul caracteristic acesteia. Imitând viața, arta nu mai este aproape de Adevăr, de lumea ideilor, de realitatea absolută. Aristotel privește arta din punct de vedere estetic, nu etic și nu crede, ca Platon, că arta nu este folositoare. Textul și relația lui cu lumea înconjurătoare revin în atenția criticilor și vor deveni obiect de polemică pe masa filosofilor timp de sute de ani.

O piatră de temelie în apariția teoriilor literare o reprezintă lucrarea lui Ferdinand de Saussure, *Curs de lingvistică generală*, în care limba este definită ca un sistem. Dacă până atunci știința s-a aplecat asupra evoluției limbii, odată cu Saussure, apare ideea că producerea actului vorbirii este la fel de importantă ca istoria limbii. Noile concepte despre limbă au fost aplicate și asupra analizei

---

[12] Eagleton, *op.cit.*, p. 233.
[13] *Ibidem.*
[14] Eagleton, *op. cit.*, p. 16.

literare. Teoria semnului lingvistic pătrunde pe tărâmul textului literar, iar structuraliștii identifică textul și semnificațiile lui cu dihotomia semnificat-semnificant. Semnul lingvistic nu mai cade sub legea mimetismului, ci al arbitrarității, iar textul la rândul său nu mai este un act mimetic, ci capătă un înțeles original.

Problema relației dintre text și lume este adusă în discuție și de teoreticienii contemporani. Andrew Bennet și Nicholas Royle compară dihotomia text – lume cu un vampir greu de doborât[15]. Cei doi pornesc de la ideile răspândite de-a lungul veacurilor despre textul ca fereastră spre lume sau textul care reflectă lumea înconjurătoare ca o oglindă și ajung la ideile poststructuraliștilor care văd textul ca parte integrantă a realității din jurul nostru. Pentru aceștia din urmă, a scrie și a citi sunt elemente care *sunt în lume*[16].

Existența noastră stă sub stindardul limbajului, al actelor de vorbire și totul în jurul nostru este text, în măsura în care avem acces la lumea propusă de acesta doar prin intermediul textului însuși.

Criticii formaliști au fost printre primii care au dat lauri textului și nu exclusiv autorului. Ce au făcut ei a fost să caute în textul literar o semnificație fixă, intențională a autorului și care să se perpetueze indiferent de spațiu sau timp. Astfel, un text urma să fie înțeles în același mod în toate colțurile de pe glob și în orice perioadă istorică. Pentru formaliști, textul conține Adevărul, care este unul și tot ceea ce este în afara textului, prin caracterul său tranzitoriu, este de o importanță secundară.

În termeni lingvistici saussurieni, reprezentanții formalismului au studiat semnul (textul) păstrând pentru semnificant și semnificat o valoare univocă. Textul pentru Școala formală denotează doar un înțeles prestabilit: „Pe baza unui cod dat, un semnificant denotează [...] o semnificație”[17]. Între sensul unei opere literare și forma în care aceasta a fost creată este un raport imposibil de modificat. O poezie este o poezie pentru că nu este proză; o poezie este o poezie pentru că îndeplinește anumite trăsături asupra cărora niște teoreticieni au căzut de acord (de exemplu: este în versuri, versurile conțin o rimă, un ritm, o măsură).

Raportul dintre lume și text a fost asemănat cu cel dintre forma și conținutul cuvintelor. Structuraliștii au considerat semnul ca o monedă ale cărei revers și avers erau semnificatul și semnificantul. În timp ce pentru formaliști textul nu este decât un amalgam vid de procedee stilistice, structuraliștii îi dau o

---

[15] Bennet, Royle, *op.cit.*, p. 28.
[16] *Ibidem*.
[17] Umberto Eco, *Opera deschisă*, traducere din limba italiană de Cornel Mihai Ionescu, Ed. pentru Literatură Universală, București, 1969, p. 103.

nouă valență acestuia. Selden, Widdowson și Brooker notează în *A Reader's Guide to Contemporary Literary Theory*: „Structuralism [...] is often concerned with systems which do not involve 'signs' as such [...] but which can be treated in the same way as sign-systems"[18]. Ei se referă în continuare la aportul lui Charles Sanders Peirce în domeniu și care constă în determinarea a trei tipuri de semn: iconic, index și simbolic. Un alt semiotician care tratează textul literar este Iuri Lotman, care îi atribuie acestuia o valoare mai mare decât unui text neliterar datorită informației pe care o transmite. Textul neliterar transmite o informație ușor accesibilă, o denotație a semnului lingvistic, pe când textul literar oferă un evantai de semnificații, apelând la conotația limbajului. Se cuvine aici să menționăm definiția lui Umberto Eco: „Raportul de conotație se stabilește când o pereche formată din semnificant și semnificația denotată devine, în ambii termeni, semnificantul unei semnificații adăugate"[19].

Literatura este un alt mod de a utiliza limbajul, literatura se confundă cu mecanismele de organizare ale acestuia. Formaliștii disting două tipuri de limbaj, unul comun, folosit în vorbirea de zi cu zi și unul literar. Dar, în timp ce limbajul uzual are o funcție comunicativă, al doilea este o simplă reorganizare a celui dintâi care nu comunică nimic, care este doar un mecanism de forme și mijloace literare: ritm, măsură etc.[20].

Cu toate lucrurile originale și cu o valoare reală pe care le aduce structuralismul, au existat chiar și printre reprezentanții săi voci care au contestat legătura invariabilă dintre semnificatul și semnificantul semnului lingvistic. Saussure susținea că sistemul lingvistic se bazează pe diferențe. Diferențele dintre sunete și cele dintre concepte dau sens limbajului. Cuvinte ca *bal*, *bac*, *ban*, *bar* sunt semnificanți pentru diferite concepte, iar noi recunoaștem legătura dintre *bal* și semnificatul său, „petrecere (publică) cu dans, organizată seara sau noaptea"[21], tocmai prin diferența dintre sunetele care alcătuiesc cuvântul *bal* și sunetele care alcătuiesc cuvintele *bac*, *ban* etc. Potrivit semioticianului elvețian, există o „unitate pozitivă" între semnificat și semnificant și tocmai această unitate constituie semnul[22] (în timp ce, dacă analizăm cele două constituente ale semnului lingvistic separat, avem de a face cu valențe negative ale acestora).

Ceea ce aduc nou pe tărâmul lingvisticii succesorii structuralismului este ideea conform căreia forma și conceptul nu se află într-o unitate invariabilă.

[18] Selden, Widdowson, Brooker, *op. cit.,* p. 63.
[19] Eco, *op. cit.*, p. 104.
[20] Selden, Widdowson, Brooker, *op.cit.*, p.31.
[21] *Dicționar Explicativ al Limbii Române*, ediția a II-a, Ed. Univers Enciclopedic, 1998, s. v. *bal*.
[22] Selden, Widdowson, Brooker, *op. cit.*, p. 145.

Semnificatul și semnificantul sunt supuse schimbării, dar, în toată dinamica lor independentă, există un moment de echilibru, iar în acest moment se manifestă semnul. Cu alte cuvinte, semnul este momentul de balanță în care se află un semnificant și un semnificat. În termeni literari poststructuralismul neagă existența unui adevăr universal și demontează semnificatul absolut (sensul textului), deoarece, dacă există mai multe centre, există mai multe semnificate.

Printre reprezentanții poststructuralismului se numără Jacques Derrida și Michel Foucault. Derrida introduce un concept nou în gândire, deconstructivismul, care presupune eliberearea textului de un centru fix și găsirea mai multor centre mobile în acesta. Limbajul era pentru structuraliști un sistem, o structură guvernată de un centru. Dar și acest centru este la rându-i un sistem cu un centru și orice analiză amănunțită duce la găsirea unor numeroase centre, prin urmare, a unor diverse interpretări, a unor diverse posibile sensuri. El accentuează în scrierile sale afirmația lui Roland Barthes despre moartea autorului. Această moarte este una metaforică, fiind înțeleascã ca o suprimare a importanței acestuia în analiza textului. Derrida declară independența textului de autor și posibilitatea operei literare de a avea o existență proprie. Datorită structurii sale, ceea ce îi și determină calitatea de text, opera își va păstra calitățile, indiferent dacă autorul este sau nu în viață[23].

Foucault susține că discursul este o metodă de exercitare a puterii. Discursul este cel care interzice, care stabiliește ce este adevărat sau fals, care definește, acceptă și exclude. Discursul este și cel care a creat autorul. De vreme ce autorul este un construct cultural și istoric[24], el nu mai poate fi privit ca centru al textului. Puterea suferă astfel o mutație de pe autor, de pe creator, pe text, pe semnificație care devine plurală[25].

Un concept care se cere imperios a fi discutat este acela de postmodernism. Este dificil a defini acest concept, această mișcare despre care încă se emit teorii. Postmodernismul a fost privit ca o continuare a modernismului, ca o reacție a lui sau ca o completare la preceptele acestuia. Din punct de vedere istoric, postmodernismul este o mișcare apărută în a doua jumătate a secolului al XX-lea și care s-a manifestat în mai multe deomenii printre care artă, arhitectură, literatură. Caracteristicile dominante ale acestuia sunt ironia, negarea tuturor valorilor cunoscute, respingerea unui adevăr absolut și, mai ales, dizolvarea centrului.

---

23 Bennet, Royle, *op. cit.*
24 *Ibidem*, p. 22.
25 *Ibidem.*

Scriind despre postmodernism, Ihab Hassan face o paralelă între „dezumanizarea” ce caracterizează această mișcare, și dezumanizarea ce străbate modernismul. Deosebirea dintre aceste dezumanizări constă în domeniul de manifestare: în timp ce în modernism are loc o dezumanizare a artei, postmodernismul anunță o dezumanizare globală[26].

Perioada de manifestare a postmodernismului presupune și o utilizare aparte a limbajului. În *A Reader's Guide to Contemporary Literary Theory*, autorii remarcă natura ludică, autoreflexivă și autoparodiantă a limbajului din scrierile postmoderniste[27].

Linda Hutcheon, în prefața la *A Theory of Adaptation* (O teorie a adaptării), vorbește despre caracterul postmodernismului de a adapta și îngloba mai multe domenii culturale într-o operă de artă[28]. Aceeași autoare consideră, în *A Poetics of Postmodernism* (Poetica postmodernismului), contradicțiile ca fiind unul dintre elementele din structura internă a postmodernismului[29]. Aceste contradicții înseamnă utilizarea concomitentă a ironiei și a seriozității în tratarea aceluiași subiect, în subminarea semnificației textului, în folosirea unor convenții literare cu scopul de a le denunța etc.

1.3. Rolul autorului

Problema rolului autorului unui text este strâns legată de cea a autorității și a puterii. Bennet și Royle pun o întrebare pertinentă la începutul lucrării lor, *An Introduction to Literature, Criticism, and Theory* (O introducere în literatură, critică și teorie), și anume când exact începe un text?[30] Una dintre ideile pe care le menționează este cea a erorii intenționale potrivit căreia intenția autorului o întâlnește pe cea a cititorului. Dacă intenția autorului a fost ca un text să aibă o anume semnificație, atunci toți cititorii vor înțelege exact acea intenție în momentul în care vor lectura textul[31].

O altă chestiune care trebuie luată în calcul când ne referim la autor este diferența dintre autor și narator. Din primele rânduri orice operă ne oferă cheia în care să o citim, și putem stabili cu ce fel de narator avem de a face. Exemplul

---

[26] Selden, Widdowson, Brooker, *op.cit.*, p. 198.
[27] *Ibidem*, p. 199.
[28] Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, Routledge, New York, Londra, 2006, p. XI.
[29] *Ibidem*.
[30] Bennet, Royle, *op.cit.*, p. 1.
[31] *Ibidem*, p. 6.

dat de Bennet și Royle trimite la *De veghe în lanul de secară*, roman în care vocea narativă pare să se joace cu cititorul. Ceea ce subliniază autorii este întrebarea care se ridică citind incipitul lui Salinger, și anume cine este acela care scrie?[32] Sub acest aspect, autorii lucrării *An Introduction to Literature, Criticism, and Theory* afirmă: „The author is an absent presence, both here and not here"[33]. Autorul există și nu există. El există sau a existat cândva, în orice caz, este sau a fost o persoană reală cu o biografie, dar, în același timp, nu există ca autor absolut, ca un creator cu ale cărui gânduri un cititor se poate identifica în totalitate. Autorul nu există, este mort sub aspectul ideii că fiecare lector își proiectează propriile concepții asupra creatorului operei literare.[34]

Alături de autorii poststructuraliști, reprezentanții New Criticism au argumentat necesitatea analizării textului, nu a contextului social sau a autorului. Pentru ei autorul este ceva secundar care nu trebuie luat în calcul când vorbim despre un text literar[35]. Și pentru psihanaliști locul autorului fost o problemă dezbătută în termeni de „intenție conștientă" care poate, de fapt, fi o manifestare a inconștientului[36]. Este greu de stabilit dacă intenția autorului poate reieși cu ușurință din text sau dacă în acesta autorul și-a transpus lumea inconșientă prin intrmediul vocii narative. Dacă inconștientul iese la suprafață, dacă autorul nu este cel care se slujește de limbaj, ci devine o unealtă a acestuia, el își pierde autoritatea. Centrul de greutate nu mai este la cel care scrie, ci la ce este scris (cum este scris). Roland Barthes și Michel Foucault au demontat ideea de autor ca figură mitică și atotputernică. Autorul, în viziunea lor, nu dictează din sfera lui înaltă nici cum trebuie citit un text, nici ce trebuie căutat în el. Mai degrabă, pentru cei doi teoreticieni, autorul este o entitate care bântuie textul[37].

1.4. Postmodernismul – o perspectivă de ansamblu

A defini postmodernismul a presupus întotdeauna o apelare la termeni contradictorii. În timp, postmodernismul a fost pus fie în contradicție cu modernismul, fie a fost considerat o continuare a acestuia. Linda Hutcheon vede postmodernismul ca pe un fenomen contradictoriu[38], Brian McHale consideră termenul

---

32 Bennet, Royle, *op. cit.*, p. 19.
33 *Ibidem*, p. 20.
34 *Ibidem*.
35 *Ibidem*.
36 *Ibidem*, p. 21.
37 *Ibidem*, p. 22.
38 Hutcheon, *op.cit.*. p. 3.

„postmodernism” ca fiind unul contradictoriu[39], iar David Harvey îl definește ca „o oglindă a oglinzilor”[40]. Postmodernismul este poate unul dintre curentele literare care au suscitat cele mai aprinse polemici între teoreticieni. S-a ajuns chiar până la a se afirma că „referentul (acestuia), *obiectul* la care pretinde că se referă, *nu există*”[41]. Brian McHale face o afirmație pertinentă când spune că postmodernismul nu este altceva decât un construct discursiv[42] care poate îmbrăca mai multe înțelesuri.

În *Discursul filosofic postmodern. Cazul Baudrillard*, Camelia Grădinaru începe incusiunea pe tărâmul postmodernismului făcând apel la periodizare, termen care, deși e în contradicție cu acela de postmodernism, apropiindu-se mai mult de modernism, pentru că se referă la ordine și la criterii, este necesar apelul la acesta. Autoarea continuă prin a aduce în discuție un termen care se pliază mai bine pe obiectul cercetării, și anume acela de „postperiodizare”[43]. Dacă periodizarea operează cu granițe, cu repere spațio-temporale, postperiodizarea este o expresie construită special pentru a servi la definirea postmodernismlui și care scoate în evidență tocmai tendința curentului de a se debarasa de îngrădiri și de a se împotrivi clasificărilor. A discuta despre postmodernism înseamnă a renunța le prejudecăți și la a regândi complet sisteme întregi de valori care se dovedesc a fi perimate, când vine vorba de teoretizarea scenei literare începând cu a doua jumătate a secolului al XX-lea. Camelia Grădinaru scrie: „postmodernismul a redeschis și redimensionat problema periodizării, a modalității în care mai pot fi construite discursurile despre spațiu, timp, istorie și schimbare”[44].

Despre contradicțiile inerente postmodernismului scrie și Linda Hutcheon. Amintind de preferințele lui Ihab Hassan pentru opoziții și pentru clasificările în termeni de „ori/ ori”[45], aceasta concluzionează totuși că postmodernismul nu este un curent care se opune modernismului, că scrierile postmoderniste nu sunt constituite din opoziții și excluderi, ci că postmodernismul e, mai degrabă, incluziv, el conținând „logica lui atât/ cât și”[46].

---

[39] Brian McHale, *Ficțiunea postmodernistă*, traducere din limba engleză de Dan H. Popescu, Ed. Polirom, Iași, p. 19.
[40] David Harvey, *The Condition of Postmodernity*, Ed. Blackwell, 1989, p. 336.
[41] McHale, *op.cit.*, p. 20.
[42] *Ibidem.*
[43] Camelia Grădinaru, *Discursul filosofic postmodern. Cazul Baudrillard*, Ed. Institutul European, Iași, 2010, p. 27.
[44] *Ibidem.*
[45] Ihab Hassan apud. Hutcheon, *op.cit.*, p. 49.
[46] Hutcheon, *op.cit.*, p. 49.

Matei Călinescu și Ihab Hassan susțin amândoi o analiză sincronică și diacronică a curentului postmodernist[47]. Astfel, pentru a putea spune ce este postmodernismul, trebuie să îl privim pe de o parte, evolutiv și în context istoric, iar, pe de altă parte, trebuie să studiem modul în care se construiește textul postmodernist.

Când, unde și cum a apărut postmodernismul sunt întrebări cu mai multe răspunsuri: unii teoreticieni îl plasează în jurul celui de-al Doilea Război Mondial, alții mai târziu, în deceniul al optulea. De asemenea, există voci care folosesc termenul de „postmodernism" cu mult înainte de jumătatea secolului al XX-lea, exprimând prin acesta o atitudine aflată la polul opus față de curentul dominant în perioada respectivă. Camelia Grădinaru face un scurt rezumat al momentelor și modurilor în care a apărut postmodernismul. Ea îl menționează pe pictorul John Watkins Chapman care aplică spre sfârșitul secolului al XIX-lea, în domeniul picturii. conceptul de „postmodernism". Chapman punea termenul în relație cu un curent predominant la acea vreme în Franța, impresionismul[48].

Rudolf Panwitz (1917), D.C. Somerwell (1947) și Arnold Toynbee (1954) folosesc la rândul lor termenul „postmodernism". Dacă Panwitz și Somerwell se referă la un nou mod de a privi și utiliza valorile, complet diferit față de ideile impresionismului sau structuralismului[49], Toynbee denumește prin postmodernism sfârșitul unei epoci și începutul unui nou tip de societate ale cărei transformări încep în 1985[50].

În deceniul al cincilea al secolului trecut, alături de Arnold Toynbee, din ce în ce mai mulți gânditori încep să se folosească de noțiunea de postmodernism pentru a descrie schimbările petrecute la toate nivelurile vieții. Aceeași Camelia Grădinaru face o selecție cu cele mai expresive utilizări ale termenului, aducându-i în discuție pe Peter Drucker, C. Wright Mills, Huston Smith și Geoffrey Barraclogh care văd noua realitate desenată după al Doilea Război Mondial ca schimbând fundamental temeliile celor mai importante domenii: artă, filosofie, literatură, muzică, știință și teologie[51]. Alți autori care văd în noua tendință un punct de cotitură cu „vechea lume" a modernismului sunt Geoffrey Barraclough, Irving Howe sau Harry Levin[52]. Leslie Fiedler, Ihab Hassan și Susan Sontag discută despre postmodernism în termeni de „nou", „ruptură", „contradicție".

---

[47] Grădinaru, *op. cit.,* p.40.
[48] *Ibidem*.
[49] *Ibidem.*
[50] Grădinaru, *op. cit.,* p. 40–41.
[51] Grădinaru*, op. cit.*, p. 41.
[52] *Ibidem*, pp. 41–42.

Andreas Huyssen face o analiză a postmodernismului în arte și științele sociale și a postmodernității în domeniul arhitecturii. În studiul său, *Mapping the Postmodern*, acesta construiește cadrul în care postmodernismul a evoluat și s-a propagat de pe un continent pe altul, din Europa în Statele Unite ale Americii. Concluzia studiului său este că postmodernismul este un curent nou, diferit de modernism sau de avangardă și de poststructuralismul din care își trage o parte dintre rădăcini: „postmodernism cannot be regarded simply as a sequel to modernism, as the latest step in the neverending revolt of modernism against itself. The postmodern sensiblity of our time is different from both modernism *and* avangardism precisely in that it raises the question of cultural tradition and conservation in the most fundamental way as an aesthetic and a political issue”[53].

Camelia Grădinaru și Andreas Huyssen acordă un spațiu generos poststructuralismului în crearea cadrului de apariție a postmodernismului. A stabili cu certitudine situarea în timp și clasificarea poststructuralismului necesită raportarea la structuralism. Problema diferențierii între structuralism și poststructuralism este similară cu cea a delimitării modernismului de postmodernism. Dacă „post-” curentele sunt, într-adevăr, post-puse (adică urmează temporal sau la nivelul obiectului de studiu și la cel al manifestării) sau dacă ele sunt reacții ori continuări ale structuralismului și modernismului, alături de care au fost așezate sunt întrebări care s-au ridicat încă din zorii apariției termenilor.

Manifestat, în special, pe tărâmul literelor, poststructuralismul se diferențiază, potrivit lui Peter Barry, de structuralism prin căutarea paradoxurilor în texte, a liniilor de fugă și ceea ce este absent, în timp ce structuralismul caută echilibrul și simetria limbajului prin care avem acces la lumea înconjurătoare[54].

În stabilirea traseului pe care îl parcurge spațial postmodernismul, Huyssen consideră că poststructuralismul francez a fost o interfață a postmodernismului[55]. Cu toate acestea, autorul consideră ca punct de dezvoltare al postmodernismului teoriile anilor 1960 în Statele Unite. Prin urmare, poststructuralismul din Hexagon la care se referă este unul trecut prin filtrul gândirii americane din acea perioadă. Același autor notează că tendința mediului american este aceea de a considera poststructuralismul ca mișcarea de avangardă în domeniul critcii literare, pe când postmodernismul reprezintă același lucru, dar pentru domeniul artelor[56]. În

[53] Andreas Huyssen, *Mapping the Postmodern*, în „New German Critique”, no. 33, *Modernity and Postmodernity*, (Autumn, 1984), pp. 5–52.
[54] Peter Barry apud. Grădinaru, *op.cit.,* pp. 46–47.
[55] Huyssen, *op. cit.*, p. 11.
[56] *Ibidem*, p. 36.

sprijinul ideii lui Huyssen vine și Michael Dear pentru care poststructuralismul este folosirea „postmodernismului ca metodă”[57] și care se aplică nu scrierii textelor, ci analizării lor. Best și Kellner susțin și ei legătura dintre poststructuralism și posmodernism. Aceștia afirmă că poststructuralismul este nu o manifestare a postmodernismului pe tărâmul criticii sau teoriei literare, ci este teoria de unde postmodernismul își trage seva[58].

Andreas Huyssen, asemeni altor autori, printre care Ihab Hassan și Terry Eagleton, face o distincție între postmodernism, postmodern și postmodernitate. Huyssen rezervă termenul de „constelație” pentru conceptele generale care cuprinseseră anii 1980. Acesta notează și separă modernismul și postmodernismul de modernitate și postmodernitate: „By the early 1980 the modernism/ post-modernism constellation in the arts and the modernity/postmodernity constellation in social theory had become the most contested terrains in the intelectual life of Western societies”[59]. Terry Eagleton distinge între postmodernitate ca termen global „istoric sau filosofic [...] și termenul cu circulație mai restrânsă, mai cultural sau mai estetic, postmodernism”[60].

Krzysztof Kielkiewicz trasează și el o linie de demarcație între conceptul de postmodernitate și cel de postmodernism astfel: în timp ce postmodernitatea cuprinde o perioadă istorică având drept coordonate fapte, evenimente, politici, postmodernismul este un termen ce caracterizează cultura din epoca postmodernității[61]: „Postmodernism is a theoretical and philosophical framework which largely fulfills Postmodernity, however, not exclusively”[62].

Același Kielkiewicz face o afirmație îndrăzneață, reiterând o idee a lui P.S. Gorski care susține că gândirea de tip postmodern începe chiar din secolul al XVI-lea, odată cu Reforma[63]. Dar, cu toate că cei doi găsesc mugurii acestui tip de gândire în urmă cu aproape cinci sute de ani, Kielkiewicz notează că apariția termenului este de dată mult mai recentă. În vederea susținerii acestui fapt, sunt menționate trei date ca fiind pilonii introducerii acestuia. Cele trei perioade sunt anii 1930, când este folosit în literatură pentru a descrie un modernism învechit, anii 1950–1960, când se vorbește despre postmodernism în arhitectură și următoarea

[57] Michael Dear apud Grădinaru, *op.cit.*, p. 54.
[58] Best și Kellner apud Grădinaru, *op. cit.,* p.54.
[59] Huyssen, *op.cit.,* pp. 5–52.
[60] Eagleton, *op.cit.*, p. 261.
[61] Krzysztof Kielkiewicz, *The Postmodern Terms – Postmodernity and Postmodernism*, în „Journal of Humanistics and Social Sciences”, Vol. 2 (1), 2013, pp. 49–60.
[62] *Ibidem*.
[63] *Ibidem*.

decadă, a anilor 1970, moment în care se extinde și asupra altor domenii[64]. Kielkiewicz aduce în discuție și ideile lui Sheldrake și ale lui Lyotard cu privire la perioada în care a apărut postmodernismul. În timp ce primul pune accent pe dimensiunea istorică și identifică Holocaustul ca fiind ruptura de modernitate, pentru Lyotard postmodernismul reprezintă intrarea civilizației în era electronică[65].

Mai aproape de viziunea lui Lyotard este și Fredric Jameson, a cărui teorie despre capitalismul târziu (*late capitalism*) se referă la dezvoltarea internetului și a domeniului electronic, pe lângă acea a consumerismului și întrepătrunderea culturii înalte și a celei de masă[66]. El numește această nouă treaptă a capitalismului „economie postmodernă", care a început odată cu finele celui de-al Doilea Război Mondial[67]. Despre ce înseamnă acest concept de capitalism târziu, Jameson notează: „What 'late' generally conveys is rather the sense that something has changed, that things are different, that we had gone through a transformation of the life world which is somehow decisive but incomparable with the older convulsions of modernization and industrialization"[68].

Am dezbătut mai sus legătura dintre postmodernism și poststructuralism. O dovadă a relației dintre cele două concepte este accentuarea, în cazul ambelor, a importanței cititorului. Linda Hutcheon analizează relația text-autor-cititor dintr-o perspectivă capitalistă, mai potrivită epocii: înțelegerea și interpretarea textului (pentru postmodernism) este o producere, un proces, nu un dat și se poate ajunge la ea printr-o colaborare între autor și cititor[69]. Mai mult, autoarea îl citează pe Benveniste, subliniind că postmodernismul valorifică vorbirea (*parole*), și nu limbajul (*langue*)[70]. Structuraliștii căutau în text stabilitate, relația semnificantului cu semnificatul. Poststructuraliștii caută arbitraritatea acestei relații. Iar cel mai bun material pentru a face asta sunt textele postmoderniste.

1.5. Tipuri de spațiu

Pentru lucrarea noastră relevante sunt conceptul de *virtualitate*, iar, pentru a vorbi despre acesta, este nevoie să definim *spațiul* și *heterotopia*. În ceea ce

---

64 *Ibidem.*
65 *Ibidem*, p. 51.
66 Frederic Jameson, *Postmodernism, Or The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham, 1991.
67 Jameson*, op. cit.*
68 *Ibidem*, p. XXI (Introducere).
69 Hutcheon, *op.cit.*, p. 81.
70 *Ibidem*, p. 82.

privește termenul *spațiu*, este imperios să fie amintite definițiile date de cercetători ca Michel de Certeau, David Harvey și Henri Lefebvre. Făcând distincția între spațiu (*space, espace*) și loc (*place, lieu*), de Certeau explică cei doi termeni ca fiind într-o relație de interdependență. Astfel, locul (*place*) implică o stabilitate, o ordine, este univoc, în timp ce spațiul (*space*) este determinat de variabile temporale, direcționale și presupune o interacțiune între mai mulți factori mobili[71]. David Harvey examinează spațiul, precum și locul și relația spațiu–timp în contextul capitalismului și al globalizării. El vorbește despre legătura loc – identitate și despre cum locul devine modul de definire a unei identități individuale sau colective într-o lume invadată de imagini spațiale suprapuse[72]. Asemeni lui de Certeau, Henri Lefebvre definește spațiul ca ceva care subsumează lucruri deja produse și implică o coexistență, o simultaneitate și o relativitate. Însă, spre deosebire de Michel de Certeau, Lefebvre se referă la un anumit tip de spațiu, și anume, la spațiul social[73].

Spațiul este un termen cu înțelesuri divergente care are ramificații într-o multitudine de domenii: filosofie, matematică, fizică, astronomie, geografie, ajungând în timp să fie folosit de către lingvistică, psihanalitică, sociologie, literatură, antropologie etc. Fiecare arie îi atribuie noțiunii de spațiu valențe diferite în acord cu trăsăturile ei distinctive. Ne vom opri în cele ce urmează asupra spațiului definit din punct de vedere al sociologilor și filosofilor occidentali ai secolului al XX-lea care, influențați în mare parte de realitatea postbelică, regândesc termenul pe mai multe planuri.

În lucrarea *The Practice of Everyday Life* (Practica vieții de zi cu zi), Michel de Certeau operează cu dihotomia spațiu-loc pe care o definește cu ajutorul metaforei hărții (*map*) și a itinerariului (*itinerary*)[74]. Harta este o reprezentare a unor puncte (așezări umane, forme de relief) fixe, clare, o redare a unor locuri, în timp ce itinerariul presupune o acțiune de deplasare, o mișcare de la un punct la altul. Harta reprezintă un loc, pe când itinerariul creează un spațiu. Locul reprezentat de hartă e mereu același, static, se află în același punct stabil; spațiul creat în urma parcurgerii unui anumit itinerariu e determinat de condiții temporale, climaterice, de persoana care face drumul de la punctul A la punctul B, este așadar, dinamic. Despre spațiu, de Certeau spune că este un „loc practicat”[75], un

---

[71] Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, University of California, Berkley, 1984, p. 117.
[72] Harvey, *op. cit.,* p.302.
[73] Henri Lefebvre, *The Production of Space*, Blackwell, 1991, p.73.
[74] de Certeau, *op. cit.*, p.116.
[75] *Ibidem*, p.117.

loc ce prinde viață; devine spațiu, odată ce mai multe forțe încep să acționeze asupra lui. Pentru a clarifica distincția spațiu–loc, acesta trasează o paralelă cu strada ca parte a unui proiect urbanistic (locul) care e transformată în spațiu de către pietoni, șoferi etc.[76] O altă trimitere la manifestarea spațiu-loc o face prin referirea la locul reprezentat de text și spațiul apărut odată ce textul este citit[77].

Sociologul David Harvey studiază spațiul în relație cu timpul pe fondul trăsăturilor postmodernității. Caracterizată de accelerarea ritmului de viață, comprimarea timpului de parcurgere a distanțelor, creșterea consumului de bunuri, perioada postmodernității este și perioada în care spațiul începe să aibă alte trăsături determinate de schimbările în toate structurile societății la nivel global. Consumerismul, sub bagheta căruia se produce gândirea postmodernă determină o foarte mare comprimare a timpului, care face ca totul să dureze cât mai puțin: cumpărăturile online, călătoriile cu avionul, livrările la domiciliu în douăzeci și patru de ore, conversațiile prin sms etc. Dar, odată cu aceasta, se petrec modificări și în ceea ce privește spațiul: deplasările se fac mult mai rapid, întâlnirile de afaceri au loc în mediul online, un număr cât mai mare de oameni poate călători în locuri cât mai îndepărtate. Astfel, Harvey ajunge la concluzia că diminuarea limitelor spațiale are ca efect reafirmarea unei noi ierarhii într-un sistem urban global[78]. Globalizarea facilitează producerea așa-numitei „spațialități disruptive”[79], termen ce denumește suprapunerea mai multor lumi diverse care creează, la rândul lor, un alt peisaj socio-cultural.

Henri Lefebvre aduce, în *The Production of Space* (Producerea spațiului), o nouă perspectivă asupra spațiului. Acesta se referă în mod special la ceea ce numește spațiul social, un spațiu care exclude idealul, lucrul imaginat, fiind un rezultat al unei sume de acțiuni care au avut loc anterior[80].

1.6. Realitate și virtualitate

Spațiul fizic, palpabil, care poate fi perceput prin toate cele cinci simțuri de bază, este completat de un alt tip de spațiu, unul care este eminamente vizual și la care se poate accede nu în mod direct, ci prin intermediul unui computer sau a unui alt tip de aparatură electronică. Ne referim aici la spațiul virtual, la

[76] *Ibidem*.
[77] *Ibidem*.
[78] Harvey, *op.cit.*, p. 295.
[79] *Ibidem*, p. 302.
[80] Lefebvre, *op.cit.*, p. 73.

cyberspațiu. În secolul al XX-lea lumea virtuală a fost asociată aproape exclusiv tehnologiei și unui mediu generat de computer[81]. Cu toate acestea, deși termenul de „virtual” este unul recent apărut, conceptul pe care îl tratează se regăsește încă din Antichitate în discursul filosofic. Acest tip de spațiu care a luat naștere odată cu apariția primelor computere domină curentul postmodernist, iar evoluția sa spectaculoasă este abordată de scrierile literare până în prezent.

László Ropolyi delimitează trei perioade în funcție de modul în care era percepută realitatea și, prin urmare, *virtualitatea*. O primă etapă este perioada premodernă, în care lumea reală era strâns legată de cea magică. Dacă în premodernitate existența unei lumi și posibilitatea existenței acesteia (realitatea magică) se află în același plan, putem numi lumea existentă „realitate”, iar cea potențială, „virtualitate”[82].

A doua perioadă identificată de Ropolyi este cea modernă, în care distincția realitate – virtualitate se conturează pe dorința individului de putere[83]. Tot în această perioadă se delimitează două tipuri de realitate: obiectivă și subiectivă, ambele făcând parte din acea realitate „deplină”, perfectă, autosuficientă, pe care o găsim în perioada premodernă. Astfel, realitatea perioadei moderne este una capabilă de a se crea pe sine însăși, în timp ce virtualitatea este creată, este, așadar, lipsită de putere[84].Ultima perioadă în clasificarea lui László Ropolyi este epoca postmodernă, în care granița dintre conceptele de realitate și virtualitate este ștearsă, cele două aflându-se sub cupola hiperrealității[85].

Termen preluat de la Jean Baudrillard, *hiperrealitatea,* umple locul lăsat liber de dispariția unei realități singulare, unice. Hiperrealitatea se petrece în absența unei distincții clare între realitate și imaginar. Suprapusă perioadei postmoderne, hiperrealitatea ia naștere odată cu dispariția realității unitare și odată cu apariția simulacrului[86].

Introdus pentru prima dată de către Jaron Lanier (1990), termenul de „realitate virtuală” a fost definit de-a lungul vremii din perspectivă filosofică sau informatică. Hilary McLellan consideră că realitatea virtuală însumează o serie de

[81] Maria Beatrice Bittarello, *Another Time, Another Space: Virtual Worlds, Myths and Imagination*, în „Journal of Virtual Worlds Research”, vol. 1, nr. 1, July 2008, pp. 1–15.
[82] László Ropolyi*, Virtuality and Reality. Toward a Representation Ontology*, în „Philosophies”, nr. 1, 2016, pp. 40–54.
[83] *Ibidem*.
[84] *Ibidem*.
[85] *Ibidem*.
[86] Jean Baudrillard, *Simulacre și simulare*, traducere de Sebastian Big, Ed. Idea Design & Print, Cluj, 2008, p. 6.

tehnologii computerizate care permit o interacțiune intuitivă cu sistemele computaționale și implică o nouă abordare a simțurilor ființei umane[87].

Un alt mod de a defini realitatea virtuală este de a o considera un mediu în care deși este creat de computer, individul se simte prezent[88]. Într-un studiu despre piața realității virtuale și a noului consumator, Lyle Wetsch pleacă de la definiția potrivt căreia realitatea virtuală este un mediu în care îl putem percepe pe celălalt alături de noi și putem interacționa cu el[89]. În 2020, pe fundalul social determinat de COVID-19, Joe Hunting a creat un spațiu virtual pentru ca oamenii să se simtă mai aproape unii de ceilalți. *We met in VR* este un „hub social”[90] în care utilizatorii interacționează prin avataruri cu scopul de a crea o comunitate de indivizi cu aceleași preocupări și de a le oferi oamenilor șansa de a fi ei înșiși într-un mediu lipsit de prejudecăți.

Jeremiah Spence pornește de la ideea că lumile virtuale sunt atât un concept, cât și o industrie.[91] Cercetătorul american abordează lumile virtuale asemeni lui Bittarello și Ropolyi care definesc lumile virtuale ca niște spații imaginare. Rolul computerului în nașterea unui nou tip de lume virtuală este acela de mediator care face ca relația imaginar–real să se transforme într-un „spațiu tridimensional persistent”[92].

Lumea virtuală creată de computer este denumită cu termenul general de realitate virtuală, însă mai există un tip de interacțiune între real și virtualul computerizat: realitatea augmentată. Aceasta este mai puțin complexă decât realitatea virtuală și presupune „altoirea” unor elemente virtuale pe un mediu real prin intermediul tehnologiei: căști, ochelari sau smartphone. McLellan consideră realitatea augmentată o formă imersivă a realității virtuale și pune accentul pe

[87] Hillary McLellan, *Virtual Realities*, p. 461, consultată la următoarea adresă: https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.108.3221&rep=rep1&type=pdf (09.08.2021).

[88] Jacobson apud McLellan, *op. cit.*, p. 461.

[89] Wetsch folosește definiția dată de R. Schroeder. v. Lyle R. Wetsch, *The „New” Virtual Consumer: Exploring the Experiences of New Users”* în Natalie Wood (ed.), *Journal of Virtual Wolrds Reseach*, vol. 1, no. 2, 2008, consultată la următoarea adresă: https://journals.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/view/361/273 (08.07.2021).

[90] Devindra Hardawar, „We Met in Virtual Reality” *finds love in the metaverse* consultat la următoarea adresă: https://www.engadget.com/we-met-in-virtual-reality-review-sundance-vrchat-234048235.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAAYF6Dnq9uC62bQs5XHcaFsWNzzetqKZal8amZOIFVQoeKuAavre7QzumbYBSUieExR_UXnF-AsKKe9uHe8wYkQb-GpgLippj4zfVdZlhIUCdkKJEZu1VczJ1ChSBH3svd0oE2yh5oiPt_bq3zNtsFXfiR5a9p2nM-bBm6sqOnJY (07.04.2024)

[91] Jeremiah Spence, *Demographics of Virtual Worlds* în Wood (ed.), *op.cit.*.

[92] Spence, *op. cit.*

hipersensibilizarea percepției individului prin intermediul acesteia[93]. Hilary McLellan, expert în media digitală, alcătuiește o taxonomie[94] a realității virtuale, propunând zece tipuri pe care considerăm a fi relevant să le menționăm în contextul cercetării de față. Vom păstra termenii în engleză pentru claritate și coerență conceptuală în domeniu, astfel că primul tip identificat de aceasta este *immersive first-person*[95] în care utilizatorul se regăsește în interiorul imaginii pe care o explorează dintr-o perspectivă la persoana I. Urmează *augmented reality* (realitatea augmentată), tot cu grad mare de imersiune și realizată prin suprapunerea elementelor generate digital pe obiecte din realitate. Al treilea tip este numit *through the window*[96] (sau *desktop VR*) și se referă la experimentarea realității virtuale prin intermediul ecranului unui computer, în timp ce al patrulea tip, *mirror world*[97], introduce o perspectivă la persoana a II-a. În acest tip, utilizatorul se situează în afara realității virtuale, comunicând cu personaje sau controlând obiecte din interiorul ei proiectate pe un ecran. Un alt model este numit *Waldo world*[98], accesibilă prin purtarea unui echipament cu senzori cu ajutărul căruia se pot controla diferite reprezentări digitale. Al șaselea tip identificat de McLellan este așa-numita *Chamber World*[99], o încăpere pe pereții căreia sunt proiectate imagini 3D pe care, un utilizator echipat cu o cască adecvată o poate explora în voie. Potrivit autoarei, acest tip de proiecție creează un nivel de imersiune mult mai ridicat, luând în calcul faptul că, odată cu explorarea lumii virtuale, individul se poate deplasa și fizic în acea încăpere. Un alt model de realitate virtuală este *Cab Simulator Environment*[100], iar un termen mult mai familiar este acela de *cyberspace*[101]. Definind termenul ca „...a global artificial reality that can be visited simultaneously by many people via networked computers. Cyberspace is where you are when you're hooked up to a computer network or electronic database – or talking on the telephone"[102].,

---

93 McLellan, *op. cit*.
94 Pentru clasificare și definiția termenilor v. McLellan, *op. cit*., pp. 464–471.
95 Perspectivă imersivă la persoana I (trad. n.).
96 Prin fereastră (trad. n.).
97 Lume în oglindă (trad. n.). Se mai numește și *projected realities* (realități proiectate).
98 Waldo este personajul principal din cartea *Waldo & Magic, Inc.* (Robert A. Heinlein) care, convins că lumea e plină de o magie ce trebuie descoperită prin știință, creează un echipament ce-i permite să controleze lumea din jur prin simpla mișcare a mâinilor. Modelul acesta de realitate virtuală se mai numește și *virtual characters* (personaje virtuale).
99 O traducere aproximativă ar fi Lumea din încăpere.
100 Este vorba de un termen generic pentru simulatoarele de zbor sau de condus autoturisme, trenuri ori alte mijloace de transport.
101 Cyberspațiu.
102 McLellan, *op. cit*., p. 468.

McLellan nu exclude lumile virtuale de tipul MUD[103] sau MMORPG[104] în care utilizatorii interacționează. *Telepresence*[105] este un alt termen aplicat realității virtuale și se referă la sentimentul utilizatorului de a fi prezent într-un alt mediu decât cel în care se află fizic. Ultimul mod de experimentare a realității virtuale este *The Vision Dome*[106] care oferă o imersiune în spațiul virtual nemediată de ochelari sau costume și conferă spațiu de mișcare pentru mai mulți utilizatori în același timp.

Odată cu spațiul, virtualizării îi este supusă și ființa umană care își poate explora propria dimensionalitate și potențialitate într-o manieră ubicuă: „Virtuality introduces an „openness” (otherness) in human existence: the dimension of infinity and freedom”[107].

Vom aborda în cercetarea noastră opere în care virtualul anulează realul, dar și opere în care virtualul funcționează ca un amplificator al realului. Ideea că virtualul și realul sunt două concepte codependente se regăsește și la filosoful australian Jeff Malpas. Acesta vede cele două planuri aparținând unei singure lumi-cupolă și că virtualul este numai un aspect al cotidianului[108]. Paul C. Adams, pe de altă parte, definește virtualul ca o interacțiune imaterială și o relaționare interumană care presupune utilizarea doar a anumitor simțuri, celelalte fiind suspendate temporar[109]. Virtualul este definit de termeni antagonici precum aici–acolo, aproape–departe, a fi-a nu fi.

O abordare empirică asupra clasificării termenilor de „realitate” și „virtualitate” o are filosoful David Chalmers care este de părere că ambele lumi – cea fizică și cea virtual-digitală – sunt lumi reale.[110] Potrivit cvadruplei sale deifiniții a conceptului de realitate o lume virtual-digitală este o lume reală atât timp cât: produce o schimbare în viața utilizatorilor, există în afara minții utilizatorilor, nu este un miraj, o halucinație și dacă este autentic.[111] Concluzia

---

[103] Multi User Dungeon.

[104] Massively Multiplayer Online Role-Playing Game.

[105] Teleprezență (trad. n). Un termen aflat în strânsă legătură cu acesta este *teleoperation*, care descrie abilitatea de a opera un robot sau un alt dispozitiv de la distanță.

[106] O structură asemănătoare unui dom în care utilizatorul are o experiență 3D la 360 de grade.

[107] Andre Nusselder, *Being More Than Yourself: Virtuality and Human Spirit,* în Mark Grimshaw (ed.), *The Oxford Handbook of Virtuality*, Oxford University Press, 2014, p. 80.

[108] Jeff Malpas apud. Maria Beatrice Bittarello în, *Mythologies of Virtuality: „Other Space” and „Shared Dimension” From Ancient Myths to Cyberspace* în Grimshaw (ed.), *op.cit.*, p. 87.

[109] Paul C. Adams, *Communication in Virtual Worlds,* în Grimshaw (ed.), *op.cit.*, pp. 239.

[110] David Chalmers, *Our virtual lives are real lives*, consultat la următoarea adresă: https://www.nytimes.com/2022/06/14/special-series/david-chalmers-virtual-reality.html (07.04.2024)

[111] v. D. Chalmers, *op. cit*.

la care ajunge D. Chalmers este că omul, fiind înzestrat cu facultatea de a da un sens lumii fizice, poate face acest lucru și cu lumea digitală, lucru care face ca ambele lumi să fie „reale”.[112]

„Realitatea virtuală” este un termen contestat, deoarece este un concept imposibil de realizat cu adevărat[113] și ar presupune o experiență în care utilizatorul poate calibra nivelul de veridicitate[114]. Despre dificultatea de a fixa semnificația termenului ne amintește și Benjamin Woolley: „Trying to trace the origins of the idea of virtual reality is like trying to trace the source of a river. It is produced by the accumulated flow of many streams of ideas, fed by many springs of inspiration”[115].

Cu toate acestea, este un termen generalizat și preferat de cercetătorii în mai multe domenii (neuroștiințe, filosofie, IT etc.) și este termenul pe care, cu precădere, îl vom folosi în cercetarea noastră.

1.7. Heterotopiile – caracteristici generale

Heterotopie este un termen pus în folosință în domeniul umanist de către Michel Foucault și care a fost definit de acesta în mai multe feluri, în perioade distincte de timp. Foucault folosește pentru prima dată termenul în 1966, când heterotopie însemna un teritoriu de neimaginat (realizabil doar prin intermediul limbajului), în care lucrurile sunt ordonate după criterii atât de diferite, încât nu se poate găsi niciun termen comun între ele[116]. Următorul moment în care folosește termenul de heterotopie este în cadrul unei conferințe radiofonice, când este pus în contrast cu acela de utopie[117]. Mai târziu, va folosi din nou conceptul în timpul unei conferințe (în 1967) și îl va extinde din sfera literaturii în cea a urbanismului, a locurilor existente în realitatea noastră[118].

---

112 v. D. Chalmers, *op. cit*.

113 v. McLellan, *op. cit*., p. 461.

114 Thomas K Metzinger, *Why is Virtual Reality Interesting for Philosophers?*, p. 4, consultat la următoarea adresă: https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frobt.2018.00101/full (08.07.2021).

115 Benjamin Woolley, *Virtual Worlds. A Journey in Hyper and Hyperreality*, consultat la următoarea adresă: https://www.researchgate.net/publication/30876295_Virtual_Worlds_A_Journey_in_Hype_and_Hyperreality (09.07.2021). V. și McLellan, *op. cit*., p. 462.

116 Kelvin Knight, *Real Places and Impossible Spaces: Foucault's Heterotopia in the Fiction of James Joyce, Vladimir Nabokov and W.D. Sebald* (teză de doctorat), 2014, p.7, consultată la http://www.heterotopiastudies.com/wpcontent/uploads/2015/11/2014KnightKTPhD.pdf (11.03.2017)

117 *Ibidem*.

118 *Ibidem*.

Ne vom referi în cele ce urmează la conotațiile termenului de heterotopie așa cum apar în conferința menționată și publicată mai târziu, în franceză, ca *Des espaces autres* (Altfel de spații, 1984). De asemenea, vorbind despre heterotopii, nu vom mai păstra distincția spațiu-loc adusă în discuțe de Michel de Certeau. Referindu-se la realitatea anilor 1960, Foucault identifică simultaneitatea, suprapunerea și conflictele ideologice ca fiind parte din caracteristicile epocii[119]. Cu toate acestea, putem extrapola cu ușurință și extinde trăsăturile enumerate de acesta și la perioada contemporană. Și în prezent avem de a face cu simultaneitatea oferită de internet, cu suprapunerea facilitată de globalizare și, nu în ultimul rând, cu diferendele ideologice accentuate. Pe acest fundal, Foucault determină existența a unor spații în spații, niște utopii realizate[120]. Aceste heterotopii nu sunt altceva decât niște spații reale care reflectă alte spații, la fel de reale. Spre deosebire de utopii, care sunt plăsmuiri, ele neexistând în niciun loc determinat în realitate, heterotopiile sunt spații pe care le experimentăm în realitate și care au un set de legi interne proprii, diferite de cele ale spațiilor pe care le răsfrâng[121].

Foucault realizează și o taxonomie a heterotopiilor, bazată pe funcționalitatea lor. În acest sens, stabilește un set de șase tipuri de heterotopii: de criză, de deviație, de juxtapunere, de timp, de purificare, iar a șasea, are o funcție ce se manifestă între doi poli diametrali opuși: prima este de a crea un spațiu iluzoriu menit să demaște spațiul real care este, de fapt, mai iluzoriu decât cel al heterotopiei, iar a doua funcție este de a forma un spațiu – copie fidelă a realității pe principiul că realitatea este alienată, sumară, iar heterotopia trebuie să preia rolul realității[122].

A determina ce este un text literar necesită o privire asupra teoriilor literare. Am observat cum critica marxistă punea accentul pe relația dintre text și contextul social, cum teoriile Școlii formale ruse văd textul ca un microcosmos, excluzând detaliile de ordin social sau politic. Teoriile lingvistice încep să fie aplicate și asupra analizei operelor literare, iar textul este citit în termeni de semnificat și semnificant. Arbitraritatea semnului argumentată de Ferdinand de Saussure e extinsă și asupra scrierilor literare, iar textul nu mai e ceva fix, receptorul nu trebuie să citească textul conform unei interpretări prestabilite, ci poate găsi o paletă largă de înțelesuri.

Structuralismului îi urmează altă abordare, poststructuralismul, ce se preocupă de analiza operelor literare și care se dezvoltă în jurul importanței pe care o are

[119] Michel Foucault, *Des espaces autres*, în „Architecture, Mouvement, Continuité”, nr.5, octobre 1984, pp. 46–49.
[120] Foucault*, op. cit.*, p. 47.
[121] *Ibidem.*
[122] *Ibidem*.

cititorul în receptarea textului. Poststructuralismul și avântul lumii tehnologice se pot suprapune temporal. Pe acest fundal, al unui peisaj literar în care suveran nu mai este nici autorul, nici opera, care trebuie înțeleasă doar într-un sistem social dat, nici cititorul, al unui decor în care centrul nu mai există, semnificația pierzându-se, disipându-se cu fiecare receptare, apare o literatură al cărei punct nodal este spațiul virtual.

Spațiul creat algoritmic prin intermediul unor mașinării, spațiul care oferă posibilități și experiențe imposibil de imaginat dincoace de ecranul unui computer este alternativa omului postmodern aflat între starea de alienare a realității palpabile, înconjurătoare și alienarea produsă de transgresarea acestei realități de către cea virtuală. Am analizat în incursiunea de față traseul pe care l-a parcurs analiza literară în secolele al XX-lea – al XXI-lea și am abordat conceptele de spațiu, spațiu virtual, heterotopie și hiperrealitate relevante pentru cercetarea literaturii actuale.

Studiul de față reprezintă o abordare hermeneutică preponderent filologică a unei imagini culturale caracteristice spațiului cultural rus, ce reunește noțiuni ca distopie, manipulare a opiniei, realitate virtuală și joc, extrem de populare în proza nouă rusă din zilele noastre. Este o cercetare atât filologică, prin analiza făcută textelor propriu-zise ale mesajelor emblematice din romanele studiate, dar și a principiilor ludicului și virtualității, impuse de ideea de joc virtual al autorilor.

Prof. dr. hab. **Antoaneta Olteanu**



ISBN: 978-606-37-2173-1